取扱説明書

JBKF

制作・発行：　日本筋魂王連盟（JBKF）

筋魂王Lista（きんこんおうリスタ）説明書（1）

■ カード種類＆説明

＊選手カード（基本カード）

筋魂王カードゲームの主役となるカードです。

実際のボディビル大会 審査基準となる、
バルクB（筋肉の大きさ）
カットC（減量度合い や ムキムキ度）
プロポーションP（上半身と下半身のバランスの良さ等）
の3項目を、マッスルポイント（数値）化することで、
ボディビル競技をリアルに再現しています。

実際のボディビル大会では、バルクが目立つ人、カットが目立つ人…等など 様々な特徴を持った選手が出場して来ますが、その“差”を、筋魂王でも 各々の マッスルポイント（基礎点）を 異なる値にすることにより、ゲームを盛り上げます。

＊ジャッジカード（攻撃カード）

選手カードの優劣を決めるのに使います。

実際のボディビル大会では、出場してくるボディービルダーに対し 優劣を判定する **審査員**（ジャッジ）がいます。

審査員は、**B（バルク）・C（カット）・P（プロポーション）** の
3項目を基準に審査するのですが、審査員には“好み”があります。バルクタイプが好きな人、カットが好きな人…等など 様々ですが、その**“好みの差”**を 筋魂王でも『×2』『÷2』と 異なるものにすることで、カードゲームをおもしろくしています。

＊アクシデントカード（追加攻撃カード）

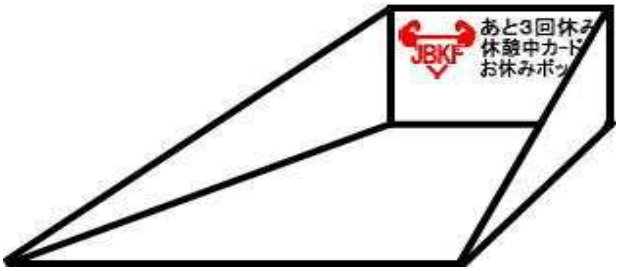
実際のボディビル大会では、何かしらのトラブルが つきものですが、それを カード化 しました。

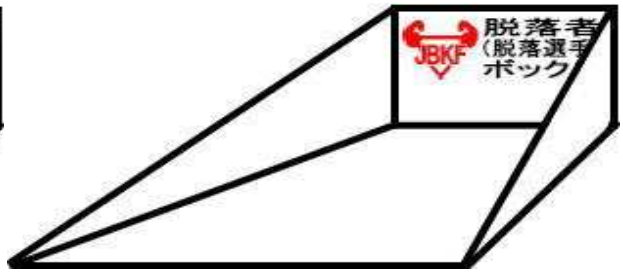
＊マッスルパワーカード（防御カード）

追加攻撃を受けた側 が、“防御”する時に使う
100～250㌔までの数値が入った 計16枚のカード。

＊お休み＆脱落者ボックス

PDF File №07 を組み立てると、カードを入れる箱になります。





筋魂王Lista（きんこんおうリスタ）説明書（2）

■ 基本編・ゲームの進め方

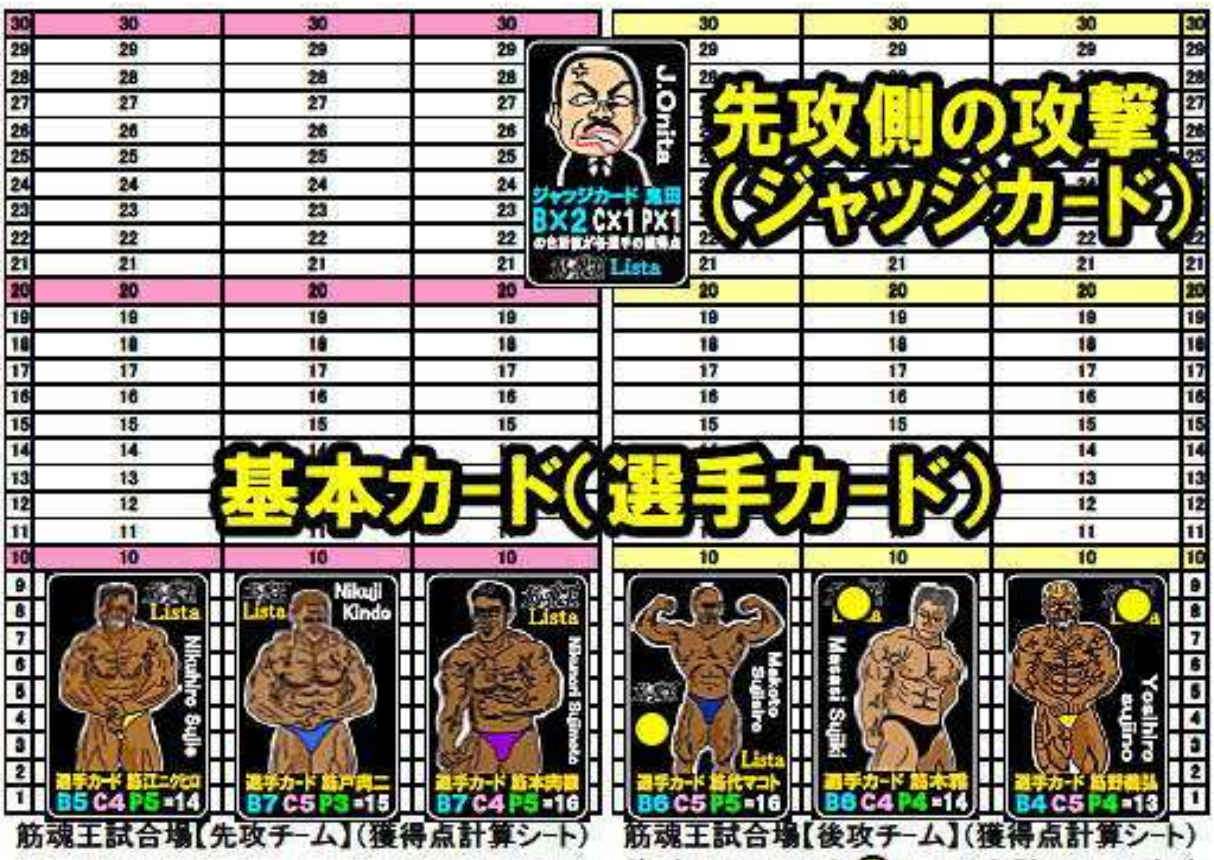
＊試合場を用意します。

＊１対戦目（１回目）を行います。

＊まずは出すカードを選びます。

＊カードは敵に見えないように持ってください。

＊カードを双方が**“同時に”**に出します。**『各々（先攻＆後攻）の選手カード１～３枚』と『どちらかの攻撃カード（ジャッジカード）を１枚』を出すルール**となっています。 攻撃カード（ジャッジカード）は、先攻者 と 後攻者が**“１対戦ごと交互”**に出して行きます（１回目：先攻チーム、２回目：後攻チーム、３回目：先攻チーム・・・といった感じです）。



筋魂王試合場【先攻チーム】（獲得点計算シート）　筋魂王試合場【後攻チーム】（獲得点計算シート）

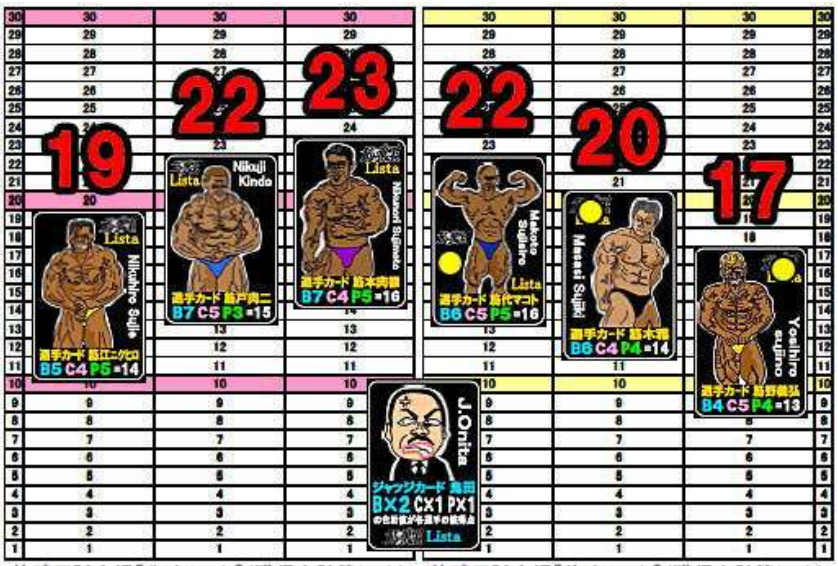
※後攻チームには◯シールを貼っています

筋魂王Lista（きんこんおうリスタ）説明書（3）

＊攻撃カード（ジャッジカード）の指示通り、各々のチームの選手の獲得点を計算します。

（例）
ジャッジカード（先攻者）鬼田
選手カード（後攻者）筋野 の場合

バルクB（4×2＝8）+カットC（5×1＝5）+プロポーションP（4×1＝4）＝計17P獲得 なので、『17』の目盛のところまでカードを進める。



＊この時、**最下位の者が脱落者**となります。

＊これで1対戦目（1回目）終了です。

＊1対戦終えた（1回使った）各種カード（選手カード・ジャッジカード・アクシデントカード）は **3回使えない（3回休みの）ルール** となっています。　各種カードは**『お休みボックス』**へ、脱落選手は**『脱落者ボックス』**へ入れてください。

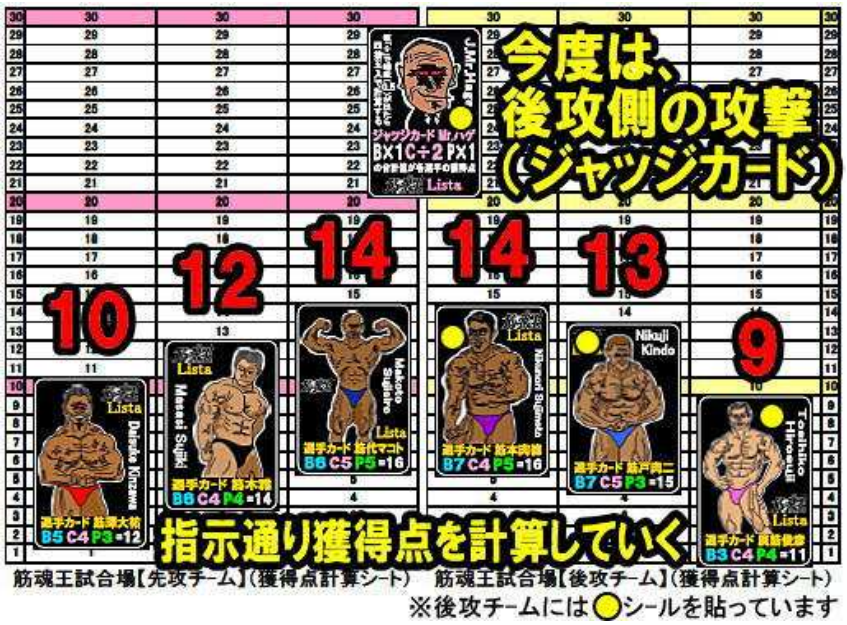
筋魂王Lista（きんこんおうリスタ）説明書（4）

＊次に、2対戦目（2回目）へ進みます。 1対戦目（1回目）と同じ感じでゲームを行います。

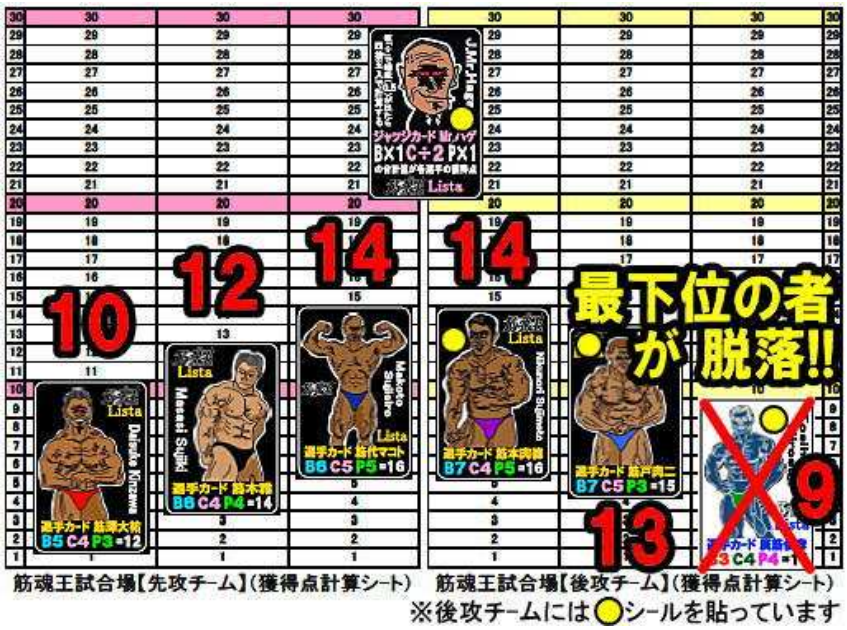
＊攻撃カード（ジャッジカード）の指示通り、各々のチームの選手の獲得点を計算します。

（例）
ジャッジカード（後攻者）Mr.ハゲ
選手カード（先攻者）筋代 の場合

バルクB（6×1＝6）+カットC（5÷2＝2.5 なので四捨五入で＝3）+プロポーションP（5×1＝5）＝計14P獲得 なので、『17』の目盛のところまでカードを進める。



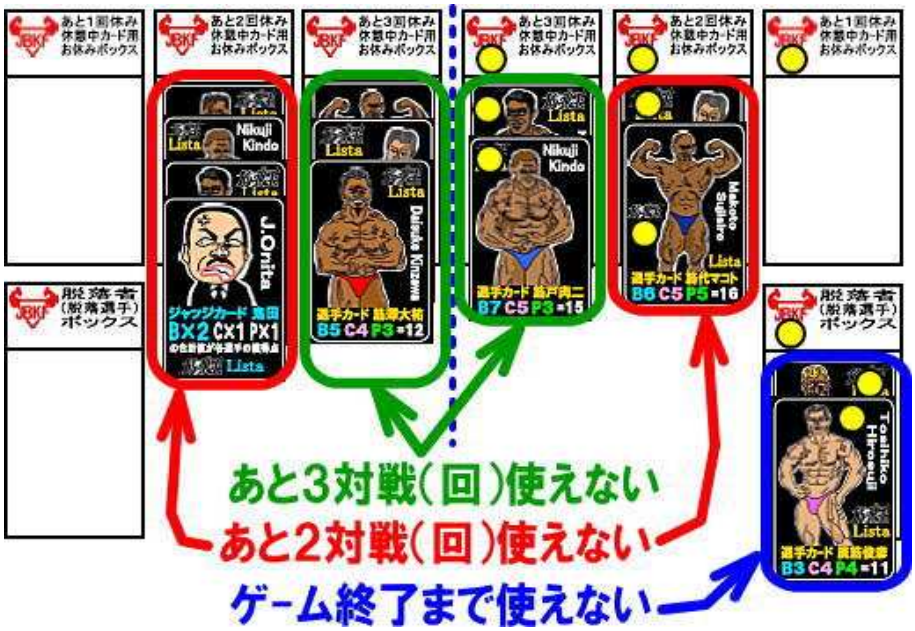
＊この時、**最下位の者が脱落者**となります。



＊これで2対戦目（2回目）終了です。

＊1対戦終えた（1回使った）各種カード（選手カード・ジャッジカード・アクシデントカード）は **3回使えない（3回休みの）ルール** となっています。 各種カードは **『お休みボックス』** へ、脱落選手は **『脱落者ボックス』** へ入れてください。

※なお、1対戦目（1回目）に使ったカードは、『あと3回休み』⇒『あと2回休み』のボックス へ移動させます。



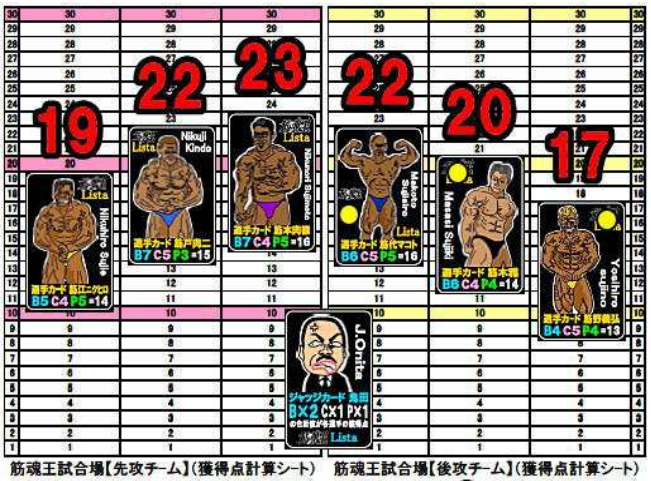
＊このような感じで、**どちらかのチームの選手カードが“全滅する”（無くなる）まで 繰り返します。 全滅したチーム側が“負け”となります。**

筋魂王Lista（きんこんおうリスタ）説明書（5）

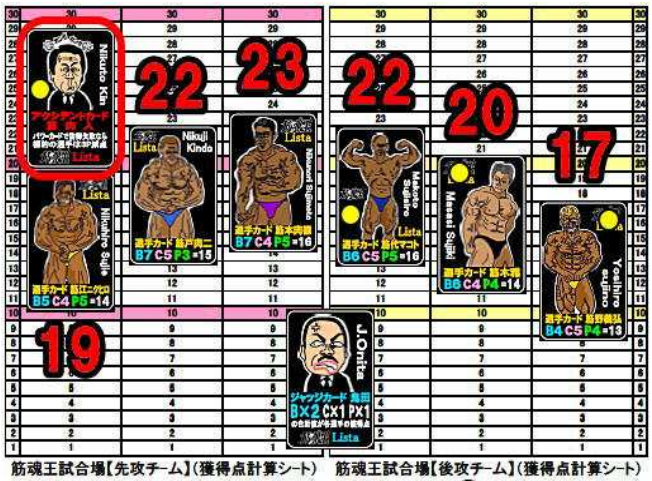
■ 追加攻撃（アクシデントカード）と 防御（マッスルパワーカード）

＊獲得点を計算し終えた時点（下図の左側↓）で、ゲームを盛り上げるため**『追加攻撃（アクシデントカード攻撃）』**を仕掛けることができます。

＊追加攻撃（アクシデント）カードを使うと、**好きな標的を一人選べ**、アクシデントカードに記載されている点数分だけ **減点** させることができます（標的の真上にアクシデントカードを置きます）。



※後攻チームには◯シールを貼っています



※後攻チームには◯シールを貼っています

＊しかし、追加攻撃を受けた側は、**『防御カード（マッスルパワーカード）』**を使って、この追加攻撃を阻止することができます。

＊防御する側が マッスルパワーカード を ゴチャ混ぜにし、**そのゴチャ混ぜのパワーカードの中から1枚を 敵（追加攻撃した側）に引かせ、敵が引いた数値の大きさにより 成否が決まります。**

※上から「何枚目」、下から「何枚目」と言ってもらうこと。

※後攻チームには◯シールを貼っています

＊**防御に成功すれば『減点なし』**で、何事もなかったかのように次へ進みます。

＊**防御に失敗すれば『減点』**となってしまいます。

（例）の場合ですと、筋肉人カードなので、3P減点、19－減点3＝16点の獲得点 となってしまいます。

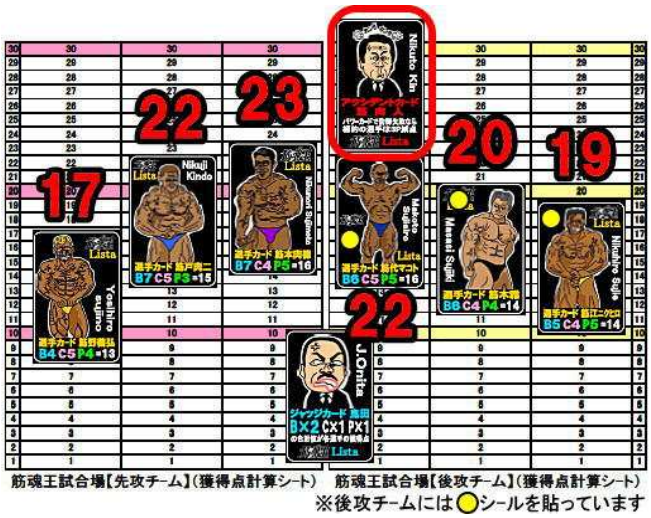
※後攻チームには◯シールを貼っています

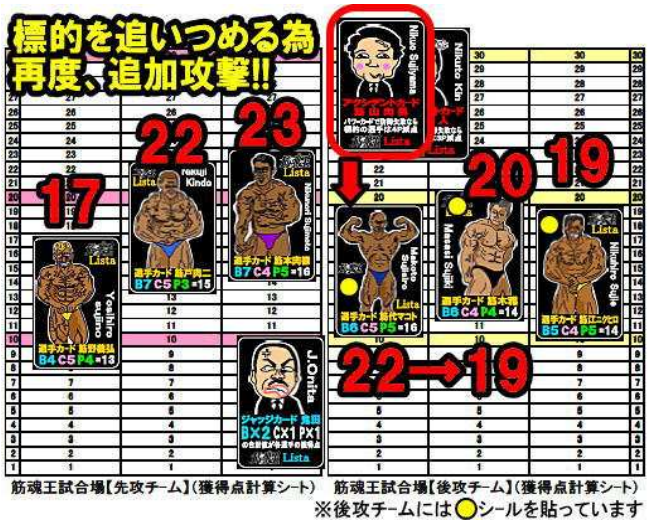
＊あとは、[基本編・ゲームの進め方] と同じで、最終的に最下位の者が 脱落者 となります。

筋魂王Lista（きんこんおうリスタ）説明書（6）

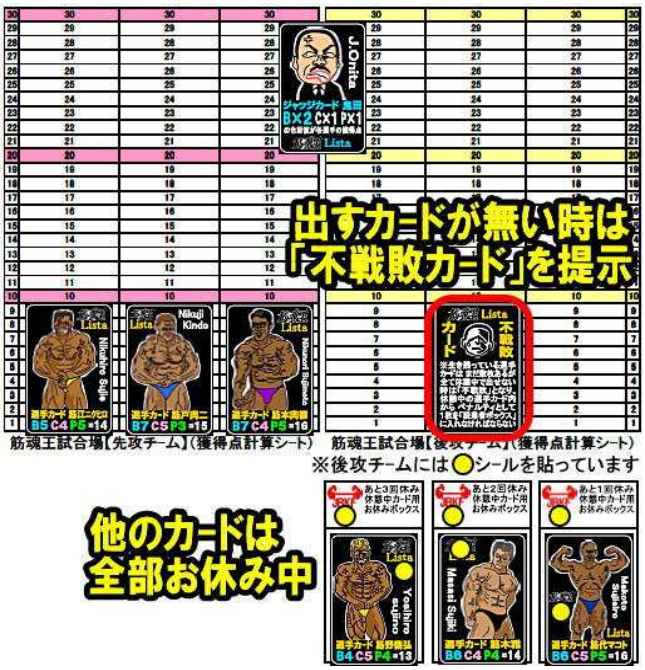
■ 備考編

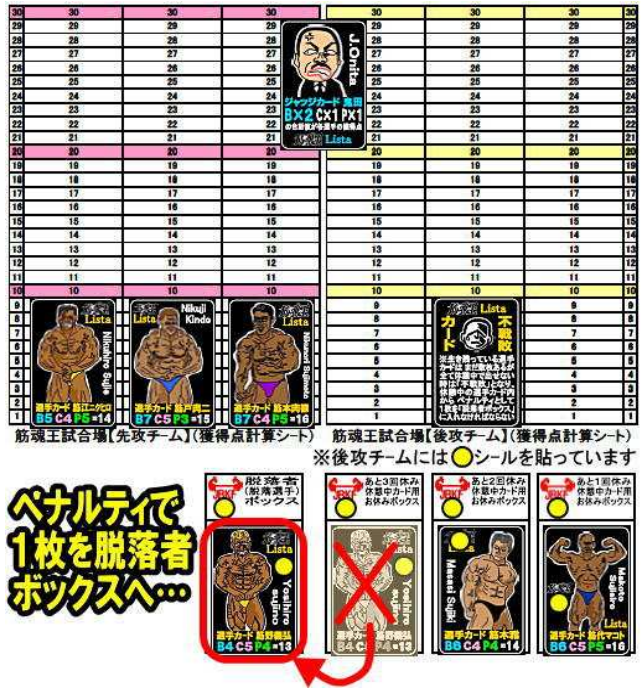
＊追加攻撃（アクシデントカード攻撃）は、同じ対戦回に 重複して使えます。
（例） 筋肉人カード・筋代選手カードを標的 → 防御に失敗 → 3P減点 → 再度、筋山カードで追加攻撃 → また防御に失敗 → 4P減点（計7P減点）





＊他のカードが お休み中 などで、対戦時に出すカードが無いときは**『不戦敗カード』**を提示して、**ペナルティで（お休み中のなかから）1枚を『脱落者ボックス』へ**入れなければなりません。





※ ただし、『脱落者ボックス』へ入れるカードは自らで選べます。